



FACULTAD DE EDUCACIÓN, PSICOLOGÍA Y
CIENCIAS DEL DEPORTE
GUIA DOCENTE

CURSO 2022-23

GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

DATOS DE LA ASIGNATURA

Nombre:

TALLER DEL JUEGO SIMBÓLICO

Denominación en Inglés:

WORKSHOP OF THE SYMBOLIC GAME

Código:

202010304

Tipo Docencia:

Presencial

Carácter:

Optativa

Horas:

	Totales	Presenciales	No Presenciales
Trabajo Estimado	150	45	105

Créditos:

Grupos Grandes	Grupos Reducidos			
	Aula estándar	Laboratorio	Prácticas de campo	Aula de informática
4.443	1.557	0	0	0

Departamentos:

PEDAGOGIA

Áreas de Conocimiento:

DIDACTICA Y ORGANIZACION ESCOLAR

Curso:

4º - Cuarto

Cuatrimestre

Primer cuatrimestre

DATOS DEL PROFESORADO (*Profesorado coordinador de la asignatura)

Nombre:	E-mail:	Teléfono:
* Inmaculada Gonzalez Falcon	inmaculada.gonzalez@dedu.uhu.es	

Datos adicionales del profesorado (Tutorías, Horarios, Despachos, etc...)

Tutorías 1º Semestre: Lunes de 11 a 13.00h y de 13.00 a 14.30; y Miércoles de 10 a 12.30h

Tutorías 2º Semestre: Martes de 12 a 14.00h y Viernes de 10 a 14.00 (hasta el 17 de febrero). / Jueves de 10 a 14.30 y de 16.00 a 17.30 (A partir del 17 de febrero).

Despacho número 15. Dpto. de Pedagogía

email: inmaculada.gonzalez@dedu.uhu.es

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

1. Descripción de Contenidos:

1.1 Breve descripción (en Castellano):

Taller de Juego Simbólico

1.2 Breve descripción (en Inglés):

WORKSHOP OF THE SYMBOLIC GAME

2. Situación de la asignatura:

2.1 Contexto dentro de la titulación:

Módulo: ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO ESCOLAR, MATERIALES Y HABILIDADES DOCENTES

Asignatura Optativa (4º curso, 2º Semestre)

2.2 Recomendaciones

No procede

3. Objetivos (Expresados como resultado del aprendizaje):

- Adquirir una base conceptual sólida, que permita conocer, interpretar y valorar la importancia del juego simbólico y el aprendizaje lúdico, desde la óptica del futuro profesional de la enseñanza.
- Analizar y valorar el uso de espacios y ambientes de aprendizaje que promuevan el juego simbólico en la etapa de educación infantil.
- Conocer los principales recursos y materiales didácticos que promueven el juego simbólico y la actividad lúdica en educación infantil.
- Desarrollar las competencias necesarias para diseñar, aplicar y evaluar propuestas pedagógicas y recursos basados en el aprendizaje lúdico y globalizado de la etapa infantil.
- Desarrollar procesos de reflexión e innovación de la enseñanza a partir del análisis de experiencias educativas lúdicas exitosas.

4. Competencias a adquirir por los estudiantes

4.1 Competencias específicas:

CE19: Comprender que la dinámica diaria en educación infantil es cambiante en función de cada estudiante, grupo y situación y saber ser flexible en el ejercicio de la función docente.

CE21: Saber trabajar en equipo con otros profesionales de dentro y fuera del centro en la atención a cada estudiante, así como en la planificación de las secuencias de aprendizaje y en la organización de las situaciones de trabajo en el aula y en el espacio de juego, identificando las peculiaridades del periodo 0-3 y del periodo 3-6.

CE30: Participar en la elaboración y seguimiento de proyectos educativos de educación infantil en el marco de proyectos de centro y en la colaboración con el territorio y con otros profesionales y agentes sociales.

CE6: Conocer la dimensión pedagógica de la interacción con los iguales y los adultos y saber promover la participación en actividades colectivas, el trabajo cooperativo y el esfuerzo individual.

4.2 Competencias básicas, generales o transversales:

CG12: Capacidad de organización y planificación.

CG2: Resolver problemas y tomar decisiones de forma efectiva.

CG22: Creatividad o capacidad para pensar las cosas desde diferentes perspectivas, ofreciendo nuevas soluciones a los problemas.

CG26: Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

CT1: Dominar correctamente la lengua española, los diversos estilos y los lenguajes específicos necesarios para el desarrollo y comunicación del conocimiento en el ámbito científico y académico.

CT2: Desarrollo de una actitud crítica en relación con la capacidad de análisis y síntesis.

CT6: Promover, respetar y velar por los derechos humanos, la igualdad sin discriminación por razón de nacimiento, raza, sexo, religión, opinión u otra circunstancia personal o social, los valores democráticos, la igualdad social y el sostenimiento medioambiental.

CT4: Capacidad de utilizar las Competencias Informáticas e Informacionales (CI2) en la práctica profesional.

CT5: Dominar las estrategias para la búsqueda activa de empleo y la capacidad de emprendimiento.

CT3: Desarrollo de una actitud de indagación que permita la revisión y avance permanente del conocimiento.

5. Actividades Formativas y Metodologías Docentes

5.1 Actividades formativas:

- Actividades docentes presenciales (eventos científicos y/o divulgativos; exposiciones y debates; seminarios; exposición de trabajos; etc.).
- Actividades docentes no presenciales (recensión bibliográfica; tutorías; preparación de materiales; debate virtual, etc.).
- Actividades prácticas.

5.2 Metodologías Docentes:

- Sesiones académicas teóricas.
- Sesiones académicas prácticas.
- Conferencias.
- Seminarios/exposición y debate.
- Trabajos de grupo.
- Tutorías especializadas; talleres; prácticas en laboratorio (informática, idiomas, etc.).
- Otro trabajo autónomo (trabajo individual).

5.3 Desarrollo y Justificación:

Las actividades formativas anteriores se concretarán en las siguientes:

- Exposición grupal de las prácticas de clase y dinámica de grupos realizadas para trabajar los diferentes contenidos de la asignatura.
- Diseño, aplicación y evaluación de una arquitectura lúdica efímera o una propuesta lúdica similar.
- Análisis individual de la documentación bibliográfica obligatoria (libro de referencia más ponencias, vídeos y artículos o capítulos adicionales vinculados a cada tema principal).

Para el desarrollo de las actividades formativas, el alumnado se dividirá por grupos de trabajo de 4-6 estudiantes. Las actividades teórico-prácticas se podrán llevar a cabo tanto en gran grupo como en pequeño grupo, aunque estas últimas se utilizarán preferentemente para el seguimiento de las tareas prácticas. Cuando las actividades prácticas se lleven a cabo en colaboración con centros educativos, se terminarán de perfilar atendiendo también a sus necesidades e intereses. Únicamente se permitirán faltas excepcionales y debidamente justificadas. En la colaboración con los centros, ello supondrá la recuperación del trabajo implementado en los términos acordados por el profesorado.

El desarrollo teórico-práctico del que se compone la asignatura está apoyado en diferentes materiales de consulta para el alumnado (material PowerPoint, artículos de investigación, capítulos de libro, informes, recursos audiovisuales, etc.). Asimismo, podrá hacer uso de este material a través de la plataforma moodle o por cualquier otro medio que se estime oportuno

6. Temario Desarrollado

BLOQUE 1. TEÓRICO

1. ÁMBITO Y SIGNIFICADO DEL JUEGO EN LA VIDA DEL NIÑO Y LA NIÑA

- Los derechos de los niños y niñas: juego, autonomía y participación.
- La importancia del juego para el desarrollo y aprendizaje de los niños/as.
- Evolución y tipos de juego de 0 a 6 años

2. EL JUEGO SIMBÓLICO COMO RECURSO CLAVE EN EDUCACIÓN INFANTIL

- Función socializadora y pedagógica del juego simbólico.
- El papel del juego simbólico en las propuestas metodológicas.
- El rol de maestro/a en el desarrollo del juego simbólico.

3. EL DISEÑO DE RECURSOS Y ESCENARIOS EDUCATIVOS PARA LA REALIZACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO y PRESIMBÓLICO

- El principio lúdico en la proyección de espacios y ambientes educativos.
- Espacios para el juego y contextos de simbolización.
- Principales recursos y materiales para jugar y aprender de manera simbólica.
- Seguimiento y evaluación del juego simbólico.

4. EL JUEGO SIMBÓLICO DESDE UNA PERSPECTIVA PRÁCTICA: LA CONFIGURACIÓN DE ARQUITECTURAS LÚDICAS EFÍMERAS

- Jugar para aprender: el escenario alternativo de la Ciudad del Arco Iris.
- Otras experiencias pedagógicas innovadoras en relación al juego simbólico. La perspectiva de las escuelas de Reggio Emilia
- La documentación como recurso clave de la innovación y configuración de arquitecturas lúdicas efímeras.

BLOQUE 2.- PRÁCTICO

En este bloque se sintetiza el contenido de carácter práctico que acompañará al desarrollo teórico de la materia y se corresponderá con las diferentes actividades formativas mencionadas anteriormente. Las actividades prácticas se aplicarán en pequeño grupo, aunque también se podrá disponer de las sesiones en gran grupo que sean necesarias para llevarlas a cabo.

A. Análisis de la documentación bibliográfica obligatoria: Ruiz, A. y Abad, J. (2011). El juego simbólico. Barcelona. Graó.

Cada uno de sus capítulos se trabajará a partir de distintas dinámicas de grupo que permitirá ahondar en los siguientes contenidos:

Sesión práctica 1.- La formación del símbolo.

Sesión práctica 2.- El juego pre-simbólico.

Sesión práctica 3.- La simbología del juego.

Sesión práctica 4.- El juego simbólico.

Sesión práctica 5.- Realidad y fantasía en el juego simbólico

Sesión práctica 6.- Espacios de juego simbólico

Sesión práctica 7.- Contexto de simbolización (0-3 años)

Sesión práctica 8.- Contextos de simbolización (0-6 años)

B. Diseño, aplicación y evaluación de una arquitectura lúdica efímera o una propuesta lúdica similar.

Sesión práctica 9. Boceto inicial, propuesta de materiales y organización de elementos

Sesión práctica 10. Rediseño de la propuesta y elaboración de instrumentos de evaluación.

Sesión práctica 11. Diseño definitivo y montaje. Prueba piloto

Sesión práctica 12. Aplicación y evaluación de la propuesta lúdica

7. Bibliografía

7.1 Bibliografía básica:

- Bañeres, D. et al. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona. Laboratorio educativo y Graó.
- Ortega, R., Lozano, T., Díaz, M.D y Martín, J. (1993). *Módulo Didáctico 4. Espacios de juego en la educación infantil. Colección de materiales curriculares para la educación infantil*. Sevilla. Junta de Andalucía. Consejería de Educación y Ciencia.
- Prieto, M.A. y Medina, R. (2005). *El Juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: planteamientos teóricos y aplicaciones*. Madrid. UNED.
- Ruiz, A. y Abad, J. (2011). *El juego simbólico*. Barcelona. Graó.

7.2 Bibliografía complementaria:

- AAVV (2012). *Observar para interpretar. Actividades de la vida cotidiana para la educación infantil (2-6)*. Barcelona. Ed. Graó.
- AAVV (2012). *Los proyectos de trabajo en el aula. Reflexiones y experiencias prácticas*. Barcelona. ED. Laboratorio educativo y Ed. Graó.
- Vélez, R. (2000). *Jugar y aprender: Talleres y experiencias en Educación Infantil* Barcelona. Octaedro.
- Baques, M. (2003). *600 juegos para Educación Infantil*. Madrid. CEAC.
- Becker, J.; Reid, K.; Steinhaus, P. y Wieck, P. (2000). *Currículo abierto, flexible, creativo y divertido para 3 - 6 años*. Narcea. 2ª edición.
- Decroly, O. y Monchamp, E. (2002). *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid. Ed. Morata.
- [Garvey, C.](#) (1985). *El juego infantil*. Madrid. Ed. Morata
- [Moyles, J. R.](#) (1998). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid. Ed. Morata.
- [November, J.](#) (1997). *Experiencias de juego con preescolares*. Madrid. Ed. Morata.
- Red territorial de educación infantil en Cataluña (2012). Documentar, una nueva mirada.

Barcelona. Octaedro-Rosa Sensat.

- Loos, S.y Metref, K. (2007). *Jugando se aprende mucho. Expresar y descubrir a través del juego*. Ed. Narcea.

Otros recursos:

Web Facultad Ciencias de la Educación: www.uhu.es/fedu

Web Departamento de Educación: www.uhu.es/dedu

Webs de interés para la asignatura:

<http://www.uhu.es/arcoiris.es>

<http://www.reggiochildren.it/centro-internazionale-loris-malaguzzi/>

Moodle de la asignatura

8. Sistemas y criterios de evaluación

8.1 Sistemas de evaluación:

- Prueba escrita/oral (prueba de desarrollo; de respuesta breve, etc.).
- Trabajos prácticos (elaboración, exposición y entrega de trabajos y materiales; ejercicios escritos u orales; análisis y comentarios; observación de aula; programación de actividades docentes, etc.).
- Prácticas de aula.
- Trabajo de curso (individual o de grupo; trabajo tutelados; diseño de un programa de intervención; lecturas; portafolio del alumnado; diario de aprendizaje, etc.).
- Otras actividades (asistencia a conferencias; visionado de documentales; largometrajes; autoevaluación, etc.).

8.2 Criterios de evaluación relativos a cada convocatoria:

8.2.1 Convocatoria I:

.La evaluación del temario se hará de la siguiente manera:

- **A) Trabajos prácticos y prácticas de aula: Prácticas de clase, dinámicas de grupos y exposiciones (20%)**

Los bloques de la materia irán acompañados de prácticas y dinámica de grupos que se realizarán en clase y que permitirá que el alumnado vaya trabajando los contenidos teóricos. El alumnado, organizado en grupos de trabajo de 4 a 6 estudiantes, deberá analizar los textos que acompañarán cada práctica y presentar sus trabajos en clase. No se deberá entregar el trabajo por escrito dado que se evaluará la presentación y exposición de los trabajos en clase.

- **B) Trabajo de curso y otras actividades: Diseño, aplicación y evaluación de una arquitectura lúdica efímera o práctica lúdica similar (40%)**

Cada grupo de trabajo diseñará una arquitectura lúdica efímera o propuesta de juego similar a ésta. Siempre que sea posible, se contextualizará en un centro educativo o en la Ciudad del Arcoíris. En caso contrario, se trabajará con casos prácticos hipotéticos. Cada grupo aplicará la parte de documentación realizada anteriormente (actividad formativa A) y a partir de asistencia o visionado de conferencias y seminarios a su diseño y se encargará de definir los materiales, organización y estructura de su arquitectura. Para ello, también tendrá en cuenta los intereses y necesidades de la comunidad educativa en la que se contextualice la actividad, así como los principios vinculados a la documentación pedagógica visual y la dimensión estética de las arquitecturas lúdicas. El alumnado deberá aplicar la propuesta lúdica con niños y niñas de primer o segundo ciclo de educación infantil, pudiendo contactar para ello con algunas escuelas infantiles o con niños y niñas de su entorno. Tanto la fase de diseño, como de montaje, aplicación y evaluación de la arquitectura se incluirán en la carpeta de trabajo a entregar al final de la asignatura vía moodle (en la fecha prevista para ello).

- **C) Prueba escrita/ oral: prueba final individual sobre el análisis teórico-práctico realizado en las sesiones de clase (40%):**

Cada tema teórico se trabajará a partir de las lecturas obligatorias de los capítulos del libro “El juego simbólico” y algunos artículos o materiales adicionales seleccionados por el profesorado de la asignatura. Dichas lecturas servirán para reforzar o completar los contenidos básicos de la asignatura. En cada tema se especificarán algunas preguntas y categorías que guiarán el análisis a realizar por el alumnado y la preparación individual de los contenidos de la asignatura. El análisis de tales documentos también se irá realizando en las distintas sesiones prácticas, dinámicas y exposiciones fijadas para ello. La realización de esta prueba no supondrá, por tanto, la preparación de material adicional por parte del alumnado. En la prueba final se interrogará oralmente al alumnado sobre tres cuestiones teórico-prácticas trabajadas a lo largo de la asignatura. Dicha prueba permitirá comprobar el dominio individual del trabajo realizado por cada uno de los integrantes de cada grupo.

Para aprobar la asignatura, el alumnado deberá sumar una calificación mínima de 5 sobre 10 en el total de las pruebas (A+B+C) y se atenderá especialmente a uso del plagio, tomándose las medidas sancionadoras recogidas en la normativa general de evaluación de la Universidad de Huelva. Igualmente, considerando los acuerdos del equipo docente de la titulación de 07/07/2015, el incumplimiento de normas de ortografía, puntuación y expresión en prácticas, trabajos y exámenes influirá negativamente en la evaluación y, en algunos casos, podrá conllevar suspender la asignatura.

No se contempla la realización de exámenes parciales de la asignatura.

Para la obtención de la mención “matrícula de honor”, el alumnado debe superar todos los apartados con la máxima calificación demostrando sobresalir por sus aportaciones y reflexiones. El profesorado podrá solicitar, además, una prueba final excepcional si así lo considera oportuno.

Siguiendo el principio de individualización, el diseño final de las pruebas anteriores podrá variar con objeto de atender mejor a las necesidades y demandas del alumnado. No obstante, las adaptaciones serán atendiendo a los criterios de evaluación descritos.

8.2.2 Convocatoria II:

Será la misma que la de la convocatoria ordinaria I con la siguiente apreciación: el estudiante se examinará únicamente de la/s parte/s suspensas en la convocatoria ordinaria I

8.2.3 Convocatoria III:

El alumnado deberá evaluarse de todos los contenidos de la asignatura (independientemente de si había aprobado alguna parte en las convocatorias anteriores). Para la evaluación, se realizará una prueba individual de conocimientos tanto teóricos como prácticos consistente en 4 preguntas teóricas cortas pregunta de desarrollo de aplicación práctica.

En caso de un nuevo año académico se inicia el proceso. No se conservan las calificaciones del curso anterior.

8.2.4 Convocatoria extraordinaria:

El alumnado deberá evaluarse de todos los contenidos de la asignatura (independientemente de si había aprobado alguna parte en las convocatorias anteriores). Para la evaluación, se realizará una

prueba individual de conocimientos tanto teóricos como prácticos consistente en 4 preguntas teóricas cortas pregunta de desarrollo de aplicación práctica.

En caso de un nuevo año académico se inicia el proceso. No se conservan las calificaciones del curso anterior.

8.3 Evaluación única final:

8.3.1 Convocatoria I:

De acuerdo al artículo 8 del *Reglamento de evaluación para las titulaciones de grado y máster oficial de la Universidad de Huelva*, aprobada el 13 de marzo de 2019, los estudiantes tendrán derecho a acogerse a una Evaluación única final.

Para acogerse a la evaluación única final, el estudiante, en las dos primeras semanas de impartición de la asignatura, lo solicitará al profesorado responsable por correo electrónico o según el procedimiento que se establezca en la guía docente de la asignatura. En este caso, el estudiante será evaluado en un solo acto académico que incluirá todos los contenidos desarrollados en la asignatura, tanto teóricos como prácticos, y que se realizará en la fecha de la convocatoria de evaluación ordinaria.

La/s prueba/s que formarán parte de la evaluación única final (100%) son:

- Examen escrito final sobre contenidos teóricos y prácticos. Valoración 100%

La prueba escrita, se basa en los contenidos del programa en base a cuatro preguntas teóricas (dos desarrollo y dos concretas) más dos de aplicación práctica.

Tendrá una duración máxima de 2h. y no permite el uso de material de consulta.

El alumnado dispondrá de la documentación obligatoria e instrucciones colgadas en moodle para preparar su evaluación.

8.3.2 Convocatoria II:

Se seguirán los mismos criterios que en la convocatoria I de la Evaluación Única Final

8.3.3 Convocatoria III:

Se seguirán los mismos criterios que en la convocatoria I de la Evaluación Única Final

8.3.4 Convocatoria Extraordinaria:

Se seguirán los mismos criterios que en la convocatoria I de la Evaluación Única Final

9. Organización docente semanal orientativa:							
Fecha	Grupos Grandes	G. Reducidos				Pruebas y/o act. evaluables	Contenido desarrollado
		Aul. Est.	Lab.	P. Camp	Aul. Inf.		
19-09-2022	2	0	0	0	0		Bloque 1. Los derechos de los niños y niñas: juego, autonomía y participación
26-09-2022	3	0	0	0	0		Bloque 1. Importancia y tipos de juegos en educación infantil
03-10-2022	3	1	0	0	0	La formación del símbolo	Bloque 2. Función socializadora y pedagógica del juego simbólico
10-10-2022	3	1	0	0	0	El juego pre-simbólico.	Bloque 2. Papel juego pre-simbólico y simbólico en propuestas metodológicas
17-10-2022	2	1	0	0	0	El juego simbólico	Bloque 2. El rol del maestro en el desarrollo del juego simbólico
24-10-2022	2	1	0	0	0	Realidad y fantasía en el juego simbólico	Bloque 3. Diseño de Recursos y Escenarios Educativos para el juego simbólico
31-10-2022	2	1	0	0	0	Espacios de juego simbólico	Bloque 3. Espacios para el juego y contexto de simbolización
07-11-2022	2	1	0	0	0	Contexto de simbolización (0-3 años)	Bloque 3. Principales recursos y materiales para jugar simbólicamente
14-11-2022	2	1	0	0	0	Contextos de simbolización (0-6 años)	Bloque 3. Seguimiento y evaluación del juego simbólico
21-11-2022	2	1	0	0	0	Boceto inicial, propuesta de materiales y organización de elementos	Bloque 4. El juego simbólico desde una perspectiva práctica (1)
28-11-2022	2	1	0	0	0	Rediseño de la propuesta y elaboración de instrumentos de evaluación	Bloque 4. El juego simbólico desde una perspectiva práctica (2)
05-12-2022	2	1	0	0	0	Diseño definitivo y montaje. Prueba piloto	Bloque 4. El juego simbólico desde una perspectiva práctica (3)
12-12-2022	2	1	0	0	0	Aplicación de la propuesta lúdica	Bloque 4. El juego simbólico desde una perspectiva prácticas (4)
19-12-2022	2	1	0	0	0	Evaluación de la actividad implementada	Bloque 4. La documentación pedagógica como recurso para la evaluación
09-01-2023	2	0	0	0	0		
TOTAL	33	12	0	0	0		